Crip
(Claudio Ripamonti)

Giochi... amo 2

Giochi per sviluppare le abilità logico-matematiche

Erickson SOFTWARE
Guida

Editing e progettazione
Silvia Larentis
Nicoletta Rivelli

Sviluppo software
Adriano Costa

Collaborazione sviluppo software
Daniele De Martin
Walter Eccher
Michele Linardi

Supervisione tecnica
Matteo Adami

Illustrazioni
Riccardo Beatrici
Crip

Elaborazione grafica e animazioni
Riccardo Beatrici
Tania Osele

Illustrazione di copertina
Riccardo Beatrici

Copertina
Tania Osele

Fotocomposizione
Tania Osele

Collaborazione
Serena Larentis
Manuela Paolino
Aron Verga

© 2008 Edizioni Centro Studi Erickson
via Praga 5, settore E
38100 Gardolo (TN)
tel. 0461 950690 – fax 0461 950698
www.erickson.it – info@erickson.it

Tutti i diritti riservati. Vietata la riproduzione con qualsiasi mezzo effettuata, se non previa autorizzazione dell'Editore.

INDICE

Installazione e avvio del CD-ROM p. 4

Presentazione
di Crip p. 5

Guida alla navigazione p. 7
Login p. 7
Menu p. 8
Tasti di scelta rapida p. 10
Attività p. 11
Spiegazione pulsanti p. 16

Guida al gestionale p. 17
Menu p. 17
Statistiche p. 18
Opzioni p. 19
Crea esercizi p. 19
Assegna esercizi p. 20

Installazione e avvio del CD-ROM

Per usare il CD-ROM su computer Windows, assicurarsi che la propria macchina soddisfi i requisiti di sistema riportati in copertina.

Avvio automatico

1. Inserite il CD-ROM nell'apposito lettore.
2. Non premete nessun tasto. Il programma partirà automaticamente (il tempo medio è di 25 secondi).

Avvio manuale

1. Inserite il CD-ROM nell'apposito lettore.
2. Cliccate su Start/Avvio.
3. Cliccate su Esegui.
4. Digitate D:\SETUP.EXE (dove D indica la lettera dell'unità CD-ROM) e premete «Ok». In alternativa, premete il pulsante «Sfoglia», scegliete l'unità CD-ROM nel campo «Cerca in» e fate doppio clic sul file «Setup».
5. Passate alle voce «Installazione del programma».

Installazione del programma

L'installazione del programma può essere di due tipi:
– installazione automatica, ovvero il programma si autoinstalla;
– installazione personalizzata, in cui l'utente può scegliere la cartella in cui installare il programma.

Quando l'installazione è stata completata, appare un messaggio «Installazione completata. Avviare ora l'applicazione?». Cliccate «Sì» per avviare. Attenzione, se possedete un sistema operativo Windows 2000 o Windows XP o Windows Vista è possibile installare l'applicazione in due modalità:
1. Per essere utilizzata da un solo utente.
2. Per essere utilizzata da tutti gli utenti che accedono al computer. Per poter fare questo tipo di installazione, l'utente deve avere i diritti di amministratore.

Con Windows Vista all'inserimento del CD-ROM potrebbe comparire una finestra denominata «Controllo dell'account utente» che chiede conferma prima di installare il programma, selezionare l'opzione «consenti». A questo punto partirà l'installazione Erickson. Se non disponete di un account utente con privilegi di amministratore prima di proseguire verrà chiesto di inserire la password di amministratore. Se non disponete di questa password non sarà possibile proseguire con l'installazione.

Leggimi

Per ulteriori informazioni consultare il file «Leggimi». Per visualizzarlo cliccate su «Risorse del computer», selezionate con un clic l'icona CD-ROM, dal menu «File» selezionate la voce «Esplora», fate doppio clic sul file «Leggimi».

Presentazione

di Crip

Questo programma, pur non essendo specificatamente destinato alla scuola, ha una notevole valenza didattica. È il frutto di un lungo lavoro a fianco di bambini di età compresa tra i 6 ed i 14 anni. Le proposte di questo CD-ROM offrono a insegnanti, genitori, ma anche educatori in generale, uno strumento specifico per sollecitare nell'alunno lo sviluppo del pensiero logico e la strutturazione di strategie di ragionamento.

La modalità di presentazione delle diverse proposte si colloca nell'ambito dell'enigmistica – che appassiona per altro anche tanti adulti – e predispone quindi positivamente il bambino/ragazzo a cimentarsi, senza demordere, con le varie sfide logiche.

Attraverso un percorso operativo, da un primo approccio semplice al sino alla risoluzione di quesiti più complessi, il giocatore prende coscienza del proprio operare ragionato, raggiungendo una notevole autonomia di pensiero e la strutturazione sistematica del ragionamento analogico e deduttivo.

L'ordine di presentazione delle 5 sezioni non deve però essere considerato un vincolo, in quanto non rispetta un ordine rigido di complessità. Al contrario, all'interno di ciascuna sezione, è opportuno seguire l'ordine dei giochi prestabilito.

Si potrà verificare anche il caso in cui alcune proposte possano essere troppo difficili per alcuni alunni e sarà quindi opportuno tralasciarle, per riprenderle in età più avanzata.

Allo stesso modo i ragazzi più grandi, o più «brillanti», potranno sorvolare velocemente sulle prime proposte per soffermarsi su quelle che li mettono un po' in difficoltà.

È consigliabile che l'adulto affianchi il bambino senza sostituirsi a lui e senza «insegnargli» cosa fare, ma incoraggiandolo a scoprire, guidandolo a pianificare, sostenendolo e, all'occorrenza facendosi mediatore tra lui e il compito. È possibile, ad esempio, che il bambino non conosca il nome di un oggetto illustrato, o che sia in difficoltà a capire la consegna o che, senza un minimo di aiuto, non riesca a scoprire la strategia adeguata per risolvere il quesito.

Sarà utile inoltre promuovere il confronto e la discussione tra i bambini circa le soluzioni individuate, le scelte operate da ciascuno, le difficoltà e gli errori. Errori che non verranno mai penalizzati ma saranno lo spunto per una riflessione e l'occasione per l' apprendimento.

In conclusione è fondamentale che l'educatore non consideri le proposte di questo programma come dei test o delle verifiche, ma una palestra che consente al bambino di cimentarsi, senza ansia di prestazione, in giochi per la mente. Non si tratta, infatti, di verificare quello che il

bambino sa o non sa fare ma di offrigli un'opportunità per misurarsi con situazioni che richiedono, per essere affrontate, di attivare e sviluppare il pensiero logico e di farlo in un contesto accattivante quanto alla presentazione grafica e al tipo di proposte (i «giochi» che fanno i «grandi»).
È importante condurre i bambini alla consapevolezza che, se si segue un percorso di ragionamento logico rigoroso, è possibile, una volta risolto il problema, ripartire da questa soluzione per ritornare ai dati iniziali.
Sarà compito dell'adulto che affianca il bambino decidere e – quando e se sarà necessario – sospendere e sostituire l'attività proposta.

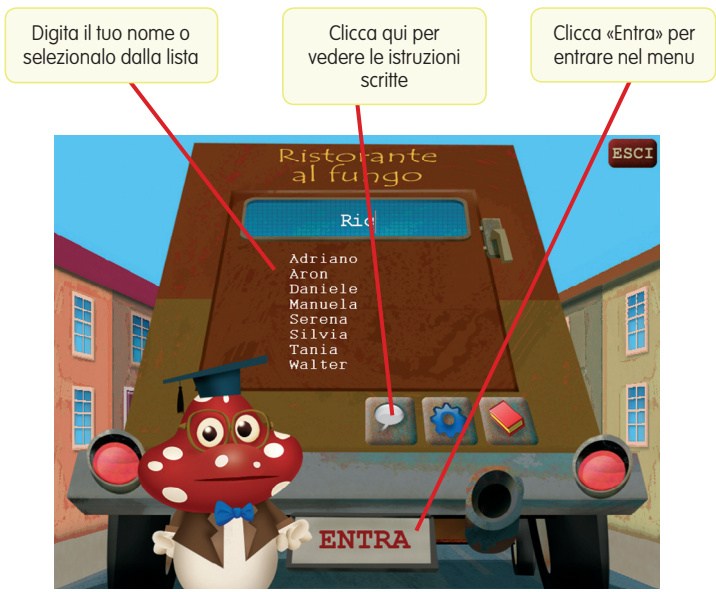
© 2008, *Giochi...amo 2*, Erickson

Guida alla navigazione

Login

Per accedere al programma è necessario innanzitutto registrarsi con un nome. L'alunno deve scrivere il proprio nome sul portellone del camioncino o selezionarlo dalla lista dei nomi. Per scorrerla si possono usare le due frecce a lato. Quindi deve cliccare la targa «Entra» per entrare nel menu e iniziare le attività.
Per attivare i fumetti contenenti le istruzioni scritte, basta cliccare il pulsante con la nuvoletta «Attiva istruzioni scritte» e per disattivarle è sufficiente cliccare «Disattiva istruzioni scritte». Per continuare la lettura dei testi, si clicca sui fumetti con il mouse.
Per accedere alla parte gestionale contenente le statistiche, le opzioni e la sezione per creare e assegnare gli esercizi personalizzati, cliccare l'ingranaggio con il «Gestionale» o comporre la combinazione di tasti «Ctrl + o».
Per visualizzare la guida breve e la guida estesa in formato .pdf, si deve cliccare sul pulsante con la «Guida».

Login: registrazione di un nuovo utente



Menu

Dopo aver inserito il nome nel login e cliccato «Entra», si accede al menu principale, dove sono presenti gli elementi di accesso alle varie sezioni, descritti dall'antagonista del Papurogio, il feroce cuoco Arturo:

a) I 5 vasetti con Pino, Alfonso, Priscilla, Ric e Rodolfo (Sezioni)

Al clic su ciascuno dei vasetti di vetro si accede al sottomenu della sezione con l'elenco dettagliato delle attività e la segnalazione degli esercizi già svolti.

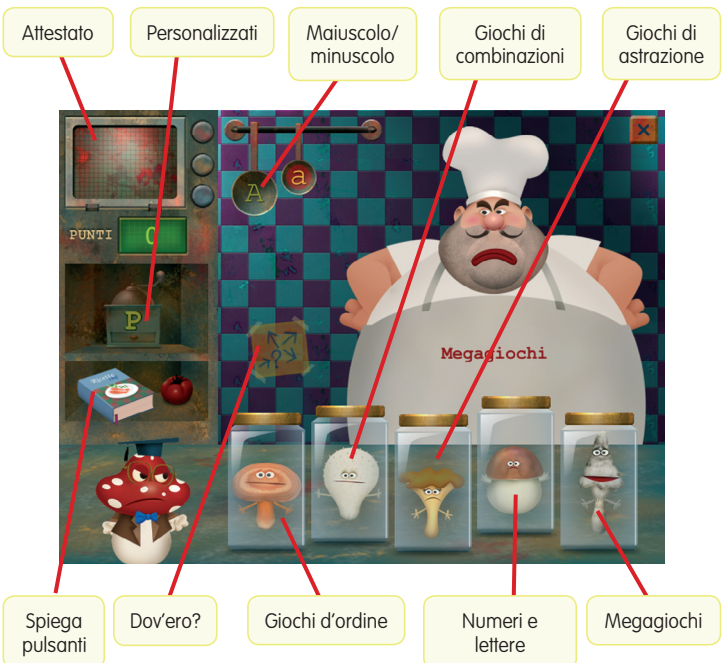
b) Il libro di ricette (Spiega pulsanti)

Cliccando sul libro di ricette si apre la videata con la spiegazione dei pulsanti e delle funzioni principali del CD-ROM.

c) Il macinacaffè con la «P» (Attività personalizzate)

Se nella parte gestionale sono stati creati e assegnati all'alunno degli

Menu: scelta delle attività



© 2008, *Giochi...amo 2*, Erickson

esercizi personalizzati, questi saranno visualizzabili al clic sul macinacaffè con la lettera «P». Se non ce ne sono, il pulsante non è attivo.

d) I mestoli con la «A» maiuscola e la «a» minuscola (Testo maiuscolo e Testo minuscolo)

Se si vuole visualizzare e scrivere i testi degli esercizi in stampato maiuscolo si deve cliccare sui mestoli la «A» maiuscola, mentre se si vuole lo stampato minuscolo la «a» minuscola.

e) Il forno (L'attestato)

L'attestato, infilato a cuocere nel forno, viene sbloccato al superamento del 100% degli esercizi. Nella parte gestionale è possibile selezionare l'opzione che lo renda liberamente accessibile in qualunque momento della navigazione. L'attestato è personalizzato per ogni utente e può essere stampato.

f) Il foglietto con il punto interrogativo (Dov'ero?)

Al clic sul foglietto con il punto interrogativo, l'alunno può riprendere l'attività direttamente dall'ultimo esercizio svolto nella sessione di lavoro precedente.

g) Pulsante «X»

Al clic sul pulsante «X» in alto a destra si ritorna alla videata del login.

L'attestato

Tasti di scelta rapida

Il programma consente agli utenti di utilizzare una combinazione di tasti in alternativa al clic del mouse sui pulsanti presenti nelle videate.

Generali

Personaggio guida	Ctrl + Barra spaziatrice
Esci/Chiudi	Ctrl + x
Esci dal software sì/no	s/n

Login

Entra	Invio
Seleziona utente	Frecce alto/basso
Gestionale	Ctrl + o
Guida	F1

Menu

Ultimo svolto	Ctrl + u
Spiega pulsanti	F1
Attestato	Ctrl + a

Lista esercizi

Scrolla lista su/giù	Frecce alto/basso

Esercizi

Ho finito	Ctrl + Invio
Avanti/indietro	Ctrl + Frecce avanti/indietro
Stampa	F10

Attività

1. Giochi d'ordine

La prima sezione comincia con una serie di attività introduttive per poi concentrarsi sul riordino di sequenze logiche, di grandezza e temporali e sulle rotazioni di oggetti.

Giochi d'ordine

2. Giochi di combinazioni

La seconda sezione si occupa delle combinazioni: combinazioni semplici da 2x2, 3x3, 4x4 e 5x5 utili anche per introdurre l'alunno ai fondamenti del sudoku. Seguono una serie di attività sui confronti – come il 4° logico e le serie da completare –, sulle simmetrie e sulle sequenze simmetriche, per concludere infine con le alternanze.

Giochi di combinazioni

3. Giochi di astrazione

In questa terza sezione si riprende il discorso fatto sulle combinazioni per poi concentrare il lavoro sulle sovrapposizioni – come nel gioco dello shangai –, sui geometrici (attività con i solidi) e su attività di logica «animate» come gli ingranaggi, i nodi, ecc.

Giochi di astrazione

4. Numeri e lettere

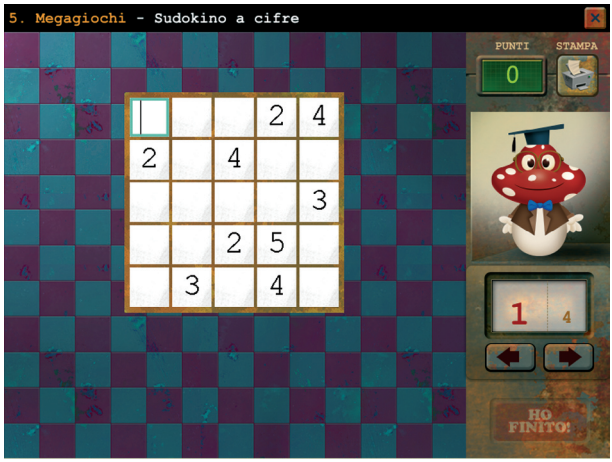
Questa sezione, spazia da giochi di logica con lettere (come i metagrammi) a esercizi con le ore, con i numeri e gli operatori matematici. Si parte da giochi abbastanza semplici per arrivare fino a serie di lettere e numeri e operazioni cifrate di difficoltà medio-alta.

Numeri e lettere

5. Megagiochi

La quinta sezione, concepita come riepilogativa e di potenziamento delle precedenti, raccoglie attività di logica di difficoltà più elevata come quadrati magici, sudoku a lettere e a cifre, cruciverba e crucinumerini, giochi a raccolta di indizi, quadrati cifrati.

Megagiochi



Spiega pulsanti

Al clic sul foglietto con il punto interrogativo nel menu si apre la videata stampabile con la spiegazione delle funzioni principali del programma.

Spiega pulsanti

Guida al gestionale

Menu

Comprende l'elenco degli utenti e i pulsanti per accedere alla videata delle statistiche, delle opzioni, dell'assegnazione degli esercizi e della creazione degli esercizi personalizzati.

Utenti: viene visualizzato l'elenco degli utenti, che si può scorrere con le frecce verticali a lato. Per aggiungere un nuovo utente alla lista, si clicca il pulsante «+» e si digita il nuovo nome. Per cancellare un utente dalla lista, si seleziona il nome e si clicca il pulsante «-», confermando poi l'eliminazione.

Crea esercizi: questo pulsante si clicca per accedere alla sezione in cui è possibile creare degli esercizi personalizzati.

Archivia: questo pulsante permette di fare il backup del database utenti, ovvero di salvare tutti i dati (punteggi, statistiche) relativi agli utenti, nella cartella di installazione del programma (normalmente C:\Programmi\Erickson\).

Ripristina: questo pulsante permette di recuperare i dati relativi agli utenti salvati precedentemente tramite il pulsante «Archivia». I dati del database ripristinato sostituiranno quelli presenti nel programma. La cartella viene proposta automaticamente dal programma, ma è possibile anche selezionare una cartella qualsiasi.

Menu principale del gestionale

Inserisci password: per proteggere l'accesso ai dati è opportuno inserire una password cliccando sul pulsante «Inserisci password». Dopo aver digitato una password, viene richiesto di riscriverla per confermarla. Al successivo rientro nella parte gestionale, il programma chiederà automaticamente di inserire la password. Dopo 3 tentativi sbagliati, la videata si chiude e si ritorna la login. Si consiglia di scrivere la password su un foglio o su un quaderno per non rischiare di dimenticarla. Per cambiare password bisogna cliccare sul pulsante «Cambia password» e scriverne una nuova.

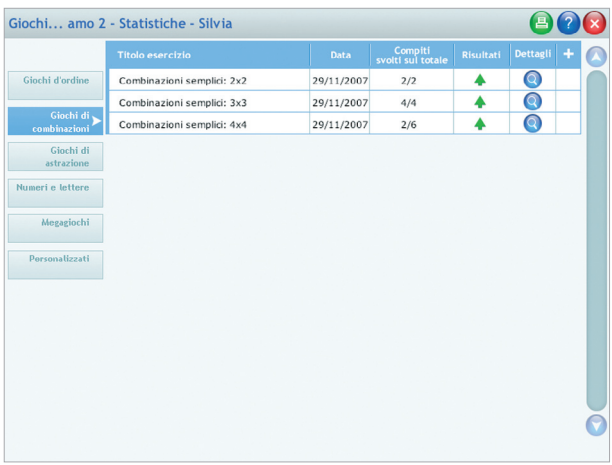
Statistiche, Opzioni, Assegna esercizi: per accedere alla parte di in cui è possibile visualizzare le statistiche relative a ogni singolo utente, scegliere le opzioni o assegnare gli esercizi personalizzati (già creati in precedenza), si deve selezionare il nome dell'utente e cliccare sul rispettivo pulsante («Statistiche», «Opzioni», «Assegna esercizi»).

Statistiche

La parte relativa alle statistiche contiene:
– il nome dell'utente selezionato;
– l'elenco delle sezioni presenti nel CD-ROM e della sezione dei Personalizzati (se sono stati assegnati a quell'utente).

Per ciascuna sezione vengono visualizzati:
– il titolo degli esercizi svolti;

Statistiche



– la data di svolgimento (se c'è il pulsante «+», al clic appaiono le registrazioni fino alle 5 prove precedenti partendo dalla più recente);
– il numero degli esercizi svolti sul totale;
– i dettagli, con cui aprire una videata con i dettagli analitici dell'andamento di ogni singolo esercizio.

Opzioni

Nella parte relativa alle opzioni sono disponibili le seguenti funzioni (clic con il mouse sul quadratino corrispondente):

Testo maiuscolo: consente di impostare la scrittura in stampato maiuscolo in tutti gli esercizi.

Attiva istruzioni scritte: consente di attivare, in particolare per gli alunni con problemi di ipoacusia o sordità, le istruzioni scritte (ovvero i fumetti contenenti le spiegazioni scritte di quello che l'utente può o deve fare nelle varie sezioni del CD-ROM e i feedback positivi o negativi), pur mantenendo l'audio di default; per procedere nelle varie attività del programma e per poter iniziare lo svolgimento di ogni esercizio, il fumetto presente nella videata deve essere fatto scomparire cliccandoci sopra; per proseguire la lettura del testo nel fumetto si deve cliccarlo con il mouse; per richiamare il fumetto basta cliccare sul personaggio.

Mostra attestato: per mostrare l'attestato indipendentemente dal totale svolgimento degli esercizi (l'attestato risulterà pertanto sempre cliccabile).

Risposta corretta automatica dopo 5 errori: già attiva di default, può essere deselezionata cliccando sul quadratino con la crocetta.

Crea esercizi

Per creare degli esercizi personalizzati, è necessario innanzitutto selezionare dall'elenco a sinistra la tipologia di esercizio: *Sequenza logica, Calcoli con simboli e cifre.*

Sono presenti 2 pulsanti:
«+»: cliccare la tipologia di esercizio e il «+» per accedere alla videata in cui creare gli esercizi;

«-»: cliccare la tipologia di esercizio, poi selezionare l'esercizio che si vuole cancellare e premere il pulsante «-» per eliminarlo a tutti gli utenti.

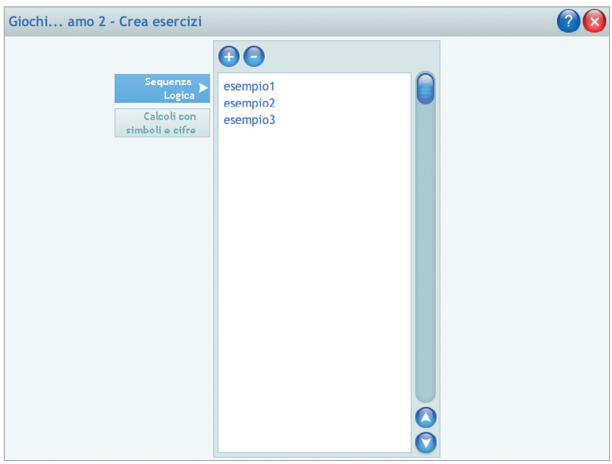
Crea esercizi tipologia «Sequenza logica»
Prima di tutto è necessario inserire nella parte sinistra della tabella *(Inizio sequenza logica)* i primi 3 numeri o le prime 3 lettere della

sequenza logica; poi si deve inserire nella parte destra *(Conclusione sequenza)* l'ultimo numero o lettera della sequenza che non verrà mostrato dal PC in fase di gioco e dovrà essere dedotto dall'utente.
Una volta completata la tabella si inserisce il titolo dell'esercizio e si salva cliccando su «ok».

Crea esercizi tipologia «Calcoli con simboli e cifre»

Per personalizzare questa sezione vanno inserite le 3 operazioni complete di membri, operatori matematici (+ - : x) e risultati nella forma così esemplificabile: a+b-c=d.
Una volta completata la tabella si inserisce il titolo dell'esercizio e si salva cliccando su «ok».
Per impostare correttamente l'esercizio si consiglia di leggere la guida dettagliata all'interno del gestionale.

Crea esercizi



Assegna esercizi

La parte di assegnazione degli esercizi personalizzati contiene:
– il nome dell'utente selezionato;
– le tipologie di esercizi personalizzati e, al clic su ciascuna, l'elenco degli esercizi creati, con possibilità di scorrimento dei titoli tramite le frecce verticali a lato.

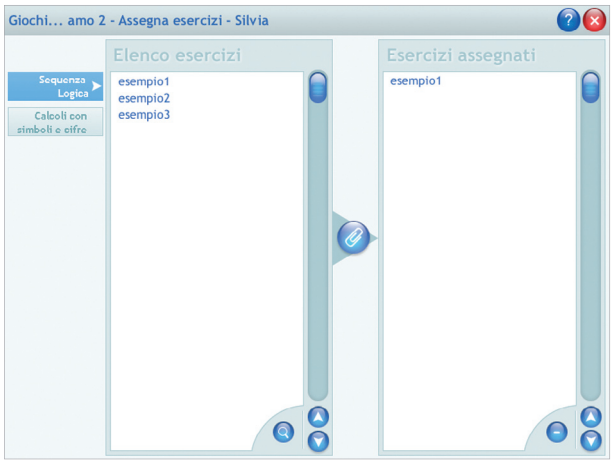
Lente: selezionare un esercizio dall'«Elenco esercizi» e cliccare il pulsante con la lente per visualizzarlo ed eventualmente modificarlo.

Fermaglio: selezionare un esercizio dall'«Elenco esercizi» e premere il pulsante con il fermaglio per assegnarlo all'utente. Sarà visualizzato nel riquadro «Esercizi assegnati».

Pulsante «-»: selezionare un esercizio personalizzato dall'«Elenco esercizi» e premere il pulsante «-» per eliminarlo.

La parte di assegnazione degli esercizi contiene:
– il nome dell'utente selezionato;
– l'elenco delle sezioni del CD-ROM;
– l'elenco degli esercizi personalizzati creati, con possibilità di scorrimento dei titoli tramite le frecce verticali a lato.

Assegna esercizi



Scarica l'immagine che trovi all'interno del CD-ROM e impostala come sfondo del tuo computer!

© 2008 Edizioni Centro Studi Erickson.Tutti i diritti riservati.
via Praga 5, settore E
38100 Gardolo (TN)
tel. 0461 950690 – fax 0461 950698
www.erickson.it – info@erickson.it

Erickson
SOFTWARE